

The background of the cover is a fiery orange and yellow gradient. Several characters are depicted in a dynamic, action-oriented pose. At the top center is a character with a large white feathered headdress and a red, armored body. To the left is a character with long dark hair and a pink and orange striped outfit. In the center is a character with dark hair and a blue and white outfit. To the right is a character with green hair and a blue and white outfit, holding a sword. A large, stylized, yellow and blue 'P' is on the left side of the title. A compass rose is integrated into the letter 'O' in 'STONE'. A bright starburst effect is at the bottom center of the title.

POWER STONE

CAPCOM®

EIDOS
INTERACTIVE

The Power of the Stones ...	4
Dreamcast™	5
Starting a Game	6
Save & Load	7
Dreamcast Controller	8
Arcade Stick	9
Option Mode	10
Game Screen	11
Game Modes	12
Game Rules	13
Power Change	14
Technique	15
Attack Items	16
Falcon	17
Rouge	18
Wang Tang	19
Ryoma	20
Ayame	21
Gunrock	22
Jack	23
Galuda	24

WARNINGS Read Before Using Your Dreamcast Video Game System

CAUTION

Anyone who uses the Dreamcast should read the operating manual for the software and console before operating them. A responsible adult should read these manuals together with any minors who will use the Dreamcast before the minor uses it.

HEALTH AND EPILEPSY WARNING

Some small number of people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns that they encounter in everyday life, such as those in certain television images or video games. These seizures or loss of consciousness may occur even if the person has never had an epileptic seizure.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to using Dreamcast. In all cases, parents should monitor the use of video games by their children. If any player experiences dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, **IMMEDIATELY DISCONTINUE USE AND CONSULT YOUR DOCTOR BEFORE RESUMING PLAY**. To reduce the possibility of such symptoms, the operator must follow these safety precautions at all times when using Dreamcast.

- Sit a minimum of 6.5 feet away from the television screen. This should be as far as the length of the controller cable.
- Do not play if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing has all the lights on and is well lit.
- Stop playing video games for at least ten to twenty minutes per hour. This will rest your eyes, neck, arms and fingers so that you can continue comfortably playing the game in the future.

OPERATING PRECAUTIONS

To prevent personal injury, property damage or malfunction:

- Before removing disc, be sure it has stopped spinning.
- The Dreamcast GO-ROM disc is intended for use exclusively on the Dreamcast video game system. Do not use this disc in anything other than a Dreamcast console, especially not in a CD player.
- Do not allow fingerprints or dirt on either side of the disc.
- Avoid bending the disc. Do not touch, smudge or scratch its surface.
- Do not modify or enlarge the center hole of the disc or use a disc that is cracked, modified or repaired with adhesive tape.
- Do not write on or apply anything to either side of the disc.
- Store the disc in its original case and do not expose it to high temperature and humidity.
- Do not leave the disc in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Use lens cleaner and a soft dry cloth to clean disc, wiping gently from the center to the edge. Never use chemicals such as benzene and paint thinner to clean disc.

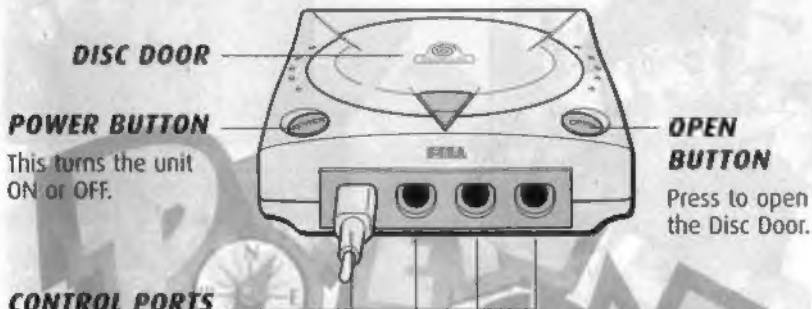
PROJECTION TELEVISION WARNING

Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

DREAMCAST VIDEO GAME USE

This GO-ROM can only be used with the Dreamcast video game system. Do not attempt to play this GO-ROM on any other CD player, doing so may damage the headphones and/or speakers. This game is licensed for home play on the Dreamcast video game system only. Unauthorised copying, reproduction, rental, public performance of this game is a violation of applicable laws. The characters and events portrayed in this game are purely fictional. Any similarity to other persons, living or dead, is purely coincidental.

DREAMCAST™



Use these ports to connect the Dreamcast™ Controller or other peripheral equipment. From left to right are **Control Port A**, **Control Port B**, **Control Port C**, and **Control Port D**. Use port A and port B to connect controllers for players 1 and 2 respectively.

Note: Purchase additional controllers (sold separately) to play with two people.

POWER STONE is a 1-to-2 player game. Before turning the Dreamcast power ON, connect the Dreamcast Controller(s) or other peripheral equipment into the control ports of the Dreamcast.



**It is the 19th century
... a Romantic Era ...
Superstitions and legends
are alive and powerful.
With dreams of vast
fortunes, adventurers
seek the legendary Power
Stones, magical stones
that will make any wish
come true**

THE POWER OF THE STONES



SAVE & LOAD



Select Save/Load from the mode select menu and you can save or load game data.

Save Save your performance data (score ranking of Arcade mode, etc.) to the Visual Memory Unit (VM). Select a Control Port and Socket position and press the A Button. To save, you need an optional VM with 4 free blocks.

Load Load performance data (score ranking of Arcade mode, etc.) from the Visual Memory Unit (VM). Select a Control Port and Socket position and press the A Button.

Important: While saving a file, never turn OFF the Dreamcast power, remove the Visual Memory Unit (VM) or disconnect the controller.



1. Press the Start Button at the title screen,



2. Press the Directional Button  to select a game mode.



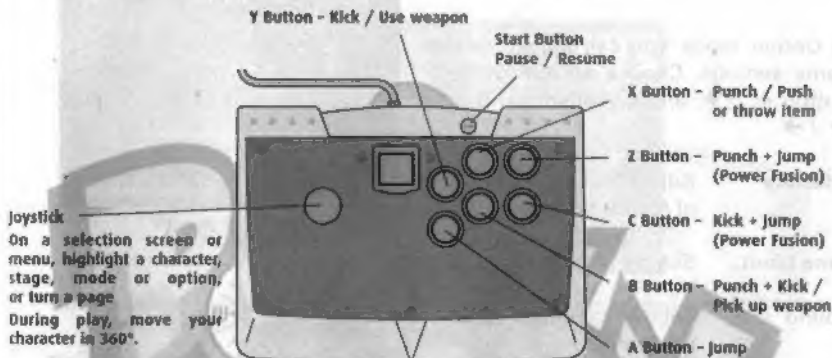
STARTING A GAME

3. Press the Directional Button in any direction to select your character and press the A Button.



ARCADE STICK

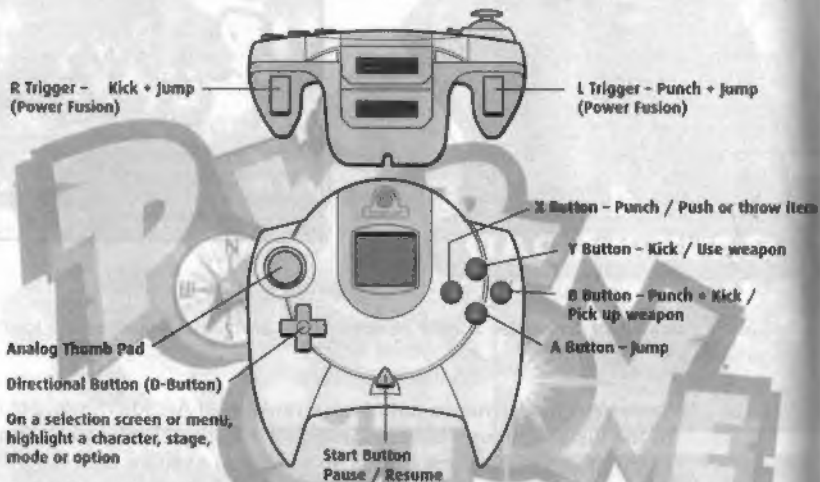
OPTION MODE



NOTES

- **POWER STONE** is a 1-to-2 player game. Connect controllers or other peripheral equipment before turning on the Dreamcast.
- To return to the title screen at any point during game play, simultaneously press and hold the A, B, X, Y and Start Buttons. This will cause the Dreamcast to soft-reset the software and display the title screen.
- For both the controller and Arcade Stick, you can change the default control settings in Option mode. See page 10.

DREAMCAST CONTROLLER



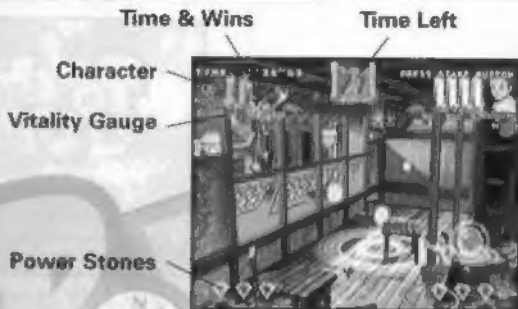
During play, move your character:

- ↑ Up
- ↖ Up left diagonal
- ← Left
- ↙ Down left diagonal
- ↓ Down
- ↘ Down right diagonal
- Right
- ↗ Up right diagonal

Never touch the Analog Thumb Pad or L/R Triggers while turning the Dreamcast power ON. Doing so may disrupt the controller initialisation procedure and result in malfunction. If the Analog Thumb Pad or L/R Triggers are accidentally moved while turning the Dreamcast power ON, immediately turn the power OFF and then ON again, making sure not to touch the controller.

GAME SCREEN

8300M 3MA2



Time & Wins

Shows time for 1 player games and number of wins for 2 player games.

Time Left

When the timer reaches zero, the match ends.

Character

Identifies the character with a name and portrait.

Validity Gauge

Decreases when a character is attacked. When the gauge reaches zero, the character is knocked out and loses the match.

Power Gauge

When the gauge empties, your power change ends.

Win Mark

Displays the number of rounds a character has won.

Stone Radar

Locates Power Stones.

Power Stones

Shows how many Power Stones a character has. With three Power Stones, a character will transform (see page 14).

OPTION MODE



In Option mode you can adjust various game settings. Choose an item with D-Button **↑** / **↓**, and adjust with D-Button **←** / **→**.

- | | |
|-----------------------------|---|
| Difficulty | Adjust the difficulty level of Arcade mode from 1 to 8. |
| Time Limit | Set the time limit per round. |
| Round | Set the maximum number of rounds per match. |
| Damage | Adjust the damage level from 1 to 4. |
| Sound | Choose stereo or mono depending on your speakers. |
| Vibration | Set ON or OFF when using the optional Vibration Pack. |
| Button Configuration | Reset the button controls by pressing the D-Button ←/→ . |

Match Play

Each round lasts for up to 99 seconds max. During the time, the first player to drop the opponent's vitality to zero wins the round. You can adjust the time in Option mode.

Winning & Losing

The first player to win 2 out of 3 rounds (default) is the match winner. You can adjust the number of rounds in Option mode.

Time Up

If time runs out and both players still have some vitality remaining, the player with the most vitality is the winner.



GAME RULES

GAME MODES

Arcade

1 or 2 players

Fight against CPU opponents. If you defeat all opponents, you win the game and will see an ending movie.

You can continue after losing.



Versus

2 players

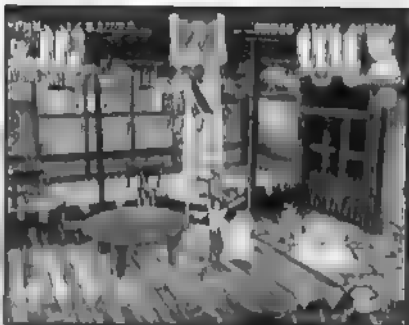
Choose 2 characters and a stage. You can select characters before every match.

Note: You must connect 2 controllers to choose this mode.

TECHNIQUE

Press Punch + Kick near opponents or objects. Watch what happens!

- Throw an opponent.
- Pick up an item.
- Climb up on a roof or ceiling.
- Hold on to a pole
- Lift up a keg or box and throw with Punch (toward an opponent) or Kick (in any direction you want).



POWER CHANGE

Power Stones

Collect the Power Stones during battle. As you get more stones, your character's attacking ability grows more powerful! Collect all 3 Power Stones (red, blue and yellow) and your character will transform into a raging superbeing capable of executing deadly Power Fusion moves! The power change continues until the Power Gauge runs out.

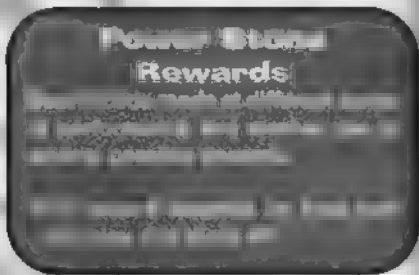
Power Drive

The Power Gauge also decreases when you use a Power Drive (Punch or Kick) during a power change, or get attacked by the opponent.

Power Fusion

If you press Jump + Kick or Jump + Punch during a power change, you can perform a Power Fusion attack. The good news . . . Power Fusion attacks inflict devastating damage and make opponents easier to hit.

The bad news . . . once you use a Power Fusion (which uses up all your remaining power), your power change ends and you are unable to move for a short while. Remember – timing is important!



Hailing from the town of Londo, noble Falcon circles the world in his airplane "Hockenheim." He searches for the Power Stones which were revealed in an ancient family legend. Falcon has a strong sense of justice. He specialises in boxing and destroys evil with sharp moves and explosive punches.

Falcon is a balanced fighter with neither the flash of outstanding strengths or the drawback of outstanding weaknesses.

During a power change, he gains powerful moves for both close and far range combat.



POWER DRIVE

Power Missile Punch

Power Hurricane Kick

POWER FUSION

Power Rocket Jump + Punch

Power Explosion Jump + Kick

Real World Battle



Get close to chests and items will pop out. Press Punch + Kick to pick them up.

- Time Bombs explode when the timer reaches "0." Opponents you blow up could drop Power Stones!
- Swords give you a long reach!
- Molotov Cocktails heat up opponents - and you too!
- Bazookas blast opponents in an explosion!
- Flame Thrower flames in 360 directions (use the D-Button).

A master martial artist from the town of Tong-Ang, Wang Tang is following his teacher's advice and seeking Power Stones around the world. Always optimistic, Wang Tang is second to none in Kung-fu skill.

Wang Tang's merit is outstanding agility. His successive moves don't allow opponents to catch their breath. He is also excellent at special actions such as wall-climbing. He floats like a butterfly and stings like a dragon!



Agile Dragon

POWER DRIVE

Dragon Fang Bomb Punch

Dragon Storm Kick

POWER FUSION

Big Dragon Ball Jump + Punch

Dragon Dance Jump + Kick



Scorching Beauty

POWER DRIVE

Hellfire Sign: ☐ Punch

Dream Temptation: ☐ Kick

POWER FUSION

Fiery Trap: ☐ Jump + Punch

Secret Heaven: ☐ Jump + Kick

Rouge, the Gypsy fortuneteller, is both mysterious and graceful. Guided by signs in her crystal, she travels the world collecting Power Stones. She has a unique ability to control flames at will! Her fighting style is mesmerising: she moves as if dancing and chars her opponent's body and soul with her flames.

Though her normal attack and defense abilities are relatively low, Rouge's flame attacks have long range and inflict severe damage. She runs more quickly than many of the other fighters.

Officially, Ayame is a star artiste in a travelling troupe. Secretly, she is descended from a ninja family and is herself a ninja. Obeying her master's order, she is on a quest to acquire the Power Stones.

Ayame's attacking power is frail and she is weak when throwing heavy objects. To compensate, she runs more quickly than any other fighter. During a power change, her attacks are very powerful. Her best strategy is to avoid attacks while collecting Power Stones.



POWER DRIVE

Flower Shuriken

Punch

Cherry Blossom Hide

Kick

POWER FUSION

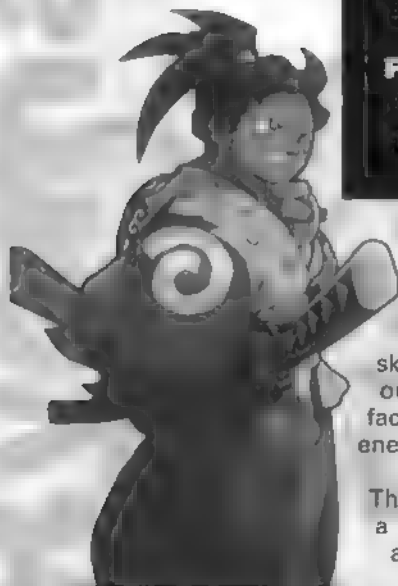
Hundred Flower Bloom

Jump + Punch

Cherry Blossom Dance

Jump + Kick

Cherry Blossom
Dancer



**Master
Swordsman**

POWER DRIVE

Baijinken **Punch**

Jaizan **Kick**

POWER FUSION

Midare Zentou **Jump + Punch**

Tenchi Ryoudan **Jump + Kick**

Ryoma's original home is an island country. Since no islander could compete with his skill, he tours the world seeking out tougher opponents. When he faces an opponent, he cuts the enemy down instantly!

Thanks to his katana, Ryoma has a long reach, but he is open to attack if he misses his target. Ryoma is weakest when picking up and throwing objects. He can beat an enemy with one stroke of his katana!

Jack makes no distinction between good and bad. His pleasures are simple – he likes anything shiny, and he loves to cut with his knife. In Manches, his hometown, he used to rob strangers of their jewelry. One day, he overheard a tale about Power Stones, the most glittering jewels of all. His new hunt has only just begun.

Unpredictable and mysterious rapid moves are Jack's strength. However, his attacking power is weak. Confuse opponents with tricky moves!



POWER DRIVE

Rolling Slash Punch

Round Slash Kick

POWER FUSION

Killer Dance Jump + Punch

Misery Rain Jump + Kick

Mad Clown

POWER DRIVE

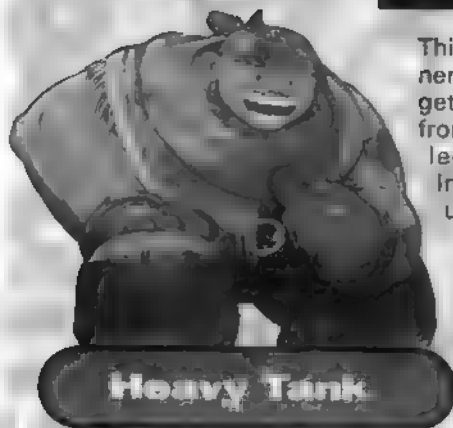
Gun Gun Rock Punch

Rock Crush Kick

POWER FUSION

Rock 'n' Roll Jump + Punch

Earthquake Jump + Kick



This miner from Dawnbolta has nerves of solid steel and never gets upset. He is journeying from mine to mine to dig the legendary Power Stones. In fighting, he relies on his unrivaled strength.

Gunrock is a power fighter with a huge body. Though he is slow, his power outweighs the weak ness. Thanks to his magnificent strength, he is better at throwing objects than any other warrior.

CUSTOMER HELPLINE

If you require technical assistance call the Technical Support helpline on

0121 356 0831

or e-mail us on

techsupport@eidosnet.co.uk

All telephone charges incurred by you in connection with this facility will be met by you. Eidos Interactive shall pay postage costs in returning to you any program which is returned to Eidos Interactive by you under this agreement but shall not be responsible for postage costs incurred by you in returning the program to Eidos Interactive.



POWER DRIVE

Light of Judgment - Punch

Heaven's Cry - Kick

POWER FUSION

Light of Vengeance - Jump + Punch

Heaven's Victory - Jump + Kick

Galuda lives in the western wilds. He is a shaman with a tender heart and hatchet-sharp intelligence. To save his village from a mysterious disease, he is on a worldwide search for Power Stones. Though he is a pacifist who abhors fighting, Galuda has sworn revenge on the "one-handed man" who brought sickness to his people.

Galuda's offensive and defensive abilities are high. He doesn't have any notable weaknesses. Get close to an opponent, and aim for powerful throw moves!



La Console Dreamcast	31
Lancement d'une partie	32
Sauvegardes et chargements	33
Manette Dreamcast	34
Arcade Stick	35
Options	36
Ecran de jeu	37
Modes de jeu	38
Règles du jeu	39
Métamorphoses	40
Techniques	41
Armes et Projectiles	42
Falcon	43
Rouge	44
Wang Tang	45
Ryoma	46
Ayame	47
Gunrock	48
Jack	49
Galuda	50

**Nous sommes au XIXe siècle,
le siècle des Romantiques...
mais également le siècle
des superstitions et des
légendes... Des aventuriers
parcourent le monde à la
recherche des légendaires
Gemmes de puissance,
pierres magiques
auxquelles on prête le
fabuleux pouvoir
d'exaucer tous
les vœux...**



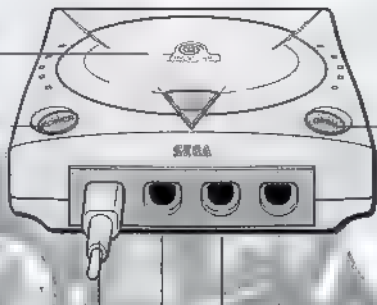
LES GEMMES DE PUISSANCE

LA CONSOLE DREAMCAST

**COUVERCLE DU
COMPARTIMENT
CD**

**BOUTON
POWER**

Allume ou éteint
la console.



**BOUTON
OPEN**

Ouvre le
couverture du
compartiment
CD de la console.

PORTS DE COMMANDE

Ils permettent de connecter les manettes Dreamcast ou tout autre périphérique. De gauche à droite : port de commande A, port de commande B, port de commande C et port de commande D. Utilisez les Ports de commande A et B pour connecter les manettes respectives des joueurs 1 et 2.

Note . Faites l'acquisition d'une manette supplémentaire (vendue séparément) si vous désirez jouer à deux.

Power Stone se joue à un ou deux joueurs. Avant d'allumer votre console Dreamcast, veillez à connecter la ou les manettes ou tout autre périphérique aux ports de commande de votre Dreamcast.

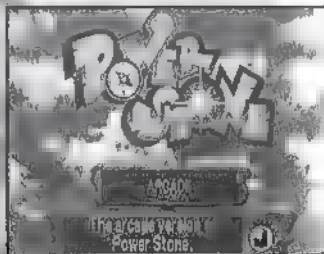


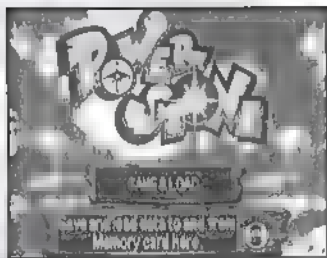
1. Lorsque l'écran titre apparaît, appuyez sur le bouton Start.

2 Appuyez sur les touches $\uparrow$ / $\downarrow$ de la croix multidirectionnelle pour sélectionner un mode de jeu.

LANCER UNE PARTIE

3. A l'aide de la croix multidirectionnelle, sélectionnez votre personnage puis appuyez sur le bouton A.





SAVE/LOAD (SAUEGARDER/CHARGER)

Sélectionnez Save/Load (Sauvegarder/Charger) dans le menu de sélection de modes pour sauvegarder ou charger des données du jeu

Sauvegarder Sauvegardez vos performances (ou vos classements en mode Arcade...) sur la carte mémoire. Sélectionnez un port de commande et un port d'extension (n°1 ou n°2) et appuyez sur le bouton A. Pour sauvegarder, vous devez posséder une carte mémoire Visual Memory (le VM est vendu séparément) disposant de 4 blocs libres

Chargement Chargez vos performances (ou vos classements en mode Arcade...) depuis le Visual Memory (VM). Sélectionnez un port de commande et un port d'extension (n°1 ou n°2) puis appuyez sur le bouton A.

Attention : N'éteignez jamais la console Dreamcast, ne retirez jamais la carte mémoire et ne déconnectez pas la manette pendant que le programme procède à une sauvegarde.

LA MANETTE DREAMCAST

Bouton analogique D -
Coup de pied + Saut
(Power Fusion)

Bouton analogique G - Coup
de poing + Saut
(Power Fusion)

Stick analogique

Croix multidirectionnelle

Dans un écran ou menu de
sélection, sélectionne un
combattant, une arène, un mode
ou une option

Pendant la partie, pour déplacer
votre combattant :

- ↑ Vers le haut
- ↖ Vers le haut à gauche
- ← Vers la gauche
- ↙ Vers le bas à gauche
- ↓ Vers le bas
- ↘ Vers le bas à droite
- Vers la droite
- ↗ Vers le haut à droite

Bouton X - Coup de poing / Pousser ou
lancer un objet

Bouton Y - Coup de pied / Utiliser
une arme

Bouton B - Coup de pied + Coup
de poing / Ramasser un objet

Bouton A - Saut

Bouton Start -
Pause / Reprendre

Ne touchez jamais au stick analogique ou aux boutons analogiques G ou D lorsque vous allumez votre console Dreamcast. Cela peut perturber la procédure d'initialisation de la manette et provoquer des dysfonctionnements. Si le stick analogique ou les boutons analogiques G ou D sont touchés accidentellement lorsque vous l'allumez, éteignez immédiatement la console Dreamcast puis rallumez-la, en veillant à ne plus les toucher.

L'ARCADE STICK

Bouton Y - Coup de pied / Utiliser une arme

**Bouton Start -
Pause / Reprendre**

**Bouton X - Coup de poing /
Pousser ou
lancer un objet**

**Bouton Z - Coup de poing +
Saut (Power
Fusion)**

**Bouton C - Coup de pied +
Saut (Power
Fusion)**

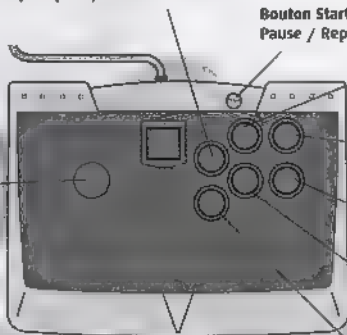
**Bouton B - Coup de pied +
Coup de poing /
Ramasser un
objet**

Bouton A - Saut

Joystick

Dans un écran ou menu de
sélection, sélectionne un
combattant, une arène, un
mode, une option, ou
tourne une page

Pendant la partie, déplace
votre combattant sur 360°.

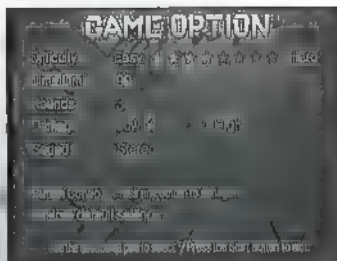


NOTES

- Power Stone se joue à un ou deux joueurs. Avant d'allumer votre console Dreamcast, veillez à connecter à ou les manettes ou tout autre périphérique aux ports de commande de votre console Dreamcast.
- Pour revenir à l'écran titre à n'importe quel moment de la partie, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start, et maintenez-les enfoncés. La console Dreamcast réinitialisera alors le logiciel et affichera l'écran titre.
- Pour redéfinir les réglages de contrôle de la manette ou de l'Arcade Stick, utilisez le mode Options. Voir page 36.

OPTION MODE (OPTIONS)

Ce mode vous permet de modifier les paramètres de configuration du jeu. Sélectionnez une option à l'aide des touches $\uparrow/\downarrow$ de la croix multidirectionnelle et effectuez vos modifications en appuyant sur les touches $\leftarrow/\rightarrow$ de la croix multidirectionnelle.



Difficulty (Niveau de Difficulté)

Modifiez le niveau de difficulté pour le mode Arcade (entre 1 et 8).

Time Limit (Durée d'un Round)

Fixez la durée d'un round.

Round

Fixez le nombre maximum de rounds par match.

Damage (Dégâts)

Réglez le niveau de dégâts de 1 à 4.

Sound (Son)

Choisissez entre stéréo et mono, selon vos haut-parleurs.

Vibration

Activez (ON) ou désactivez (OFF) cette option lorsque vous utilisez le Vibration Pack (le Kit Vibration est vendu séparément).

Button Configuration (Configuration des boutons)

Modifiez les commandes des boutons en appuyant sur les boutons $\leftarrow/\rightarrow$ de la croix multidirectionnelle.

ECRAN DE JEU

Temps et Victoires

Temps restant

Combattant

Barres de santé

Gemmes de puissance



Temps et Victoires

Affiche la durée de l'ensemble des rounds et le nombre de victoires dans une partie à 2 joueurs.

Temps restant

Lorsque le compteur affiche zéro, le match est terminé.

Combattant

Identifie le combattant par son nom et son portrait.

Barres de santé

Les barres de santé diminuent à mesure des coups reçus par le combattant. Lorsque la dernière barre de santé d'un combattant est épuisée, ce dernier est mis KO et perd le match.

Barre de puissance

Lorsque la barre de puissance est vide, votre métamorphose prend fin.

Médailles

Ces médailles indiquent le nombre de rounds remportés par le combattant.

Détecteur de pierres

Détecte les endroits dans lesquels se trouvent les Gemmes de puissance.

Gemmes de puissance

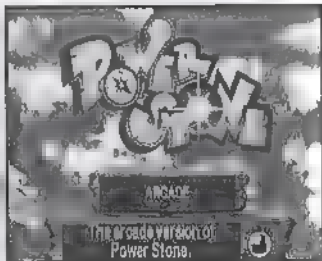
Indique le nombre de Gemmes de puissance dont dispose un combattant. Avec les trois Gemmes de puissance, le personnage se métamorphose (Voir page 40)

GAME MODES (MODES DE JEU)

Arcade

1 ou 2 joueurs.

Combattez des adversaires dirigés par la console. Si vous les battez tous, vous emportez la partie et vous avez la possibilité de visionner la scène cinématique de fin. Si vous perdez, vous pouvez retenter votre chance.



Versus (Duel)

2 joueurs.

Sélectionnez 2 combattants et une arène de combat. Vous pouvez sélectionner des combattants avant chaque match.

Note : Si vous choisissez ce mode, vous devez connecter deux manettes.

Jouer un match

Chaque round dure 99 secondes maximum. Le premier joueur qui parvient à réduire à zéro la barre de santé de son adversaire dans la limite de temps imparti est déclaré vainqueur. Vous pouvez ajuster la durée du round dans le mode Options.

Gagner et perdre

Vous combattez dans un match en trois rounds (par défaut). Le premier adversaire qui gagne deux rounds l'emporte. Dans le menu Options, vous pouvez modifier le nombre de rounds.

Temps écoulé

Lorsque le temps imparti est écoulé sans qu'aucun des joueurs n'ait été mis KO, le vainqueur est le joueur dont la santé est la meilleure à la fin du round.



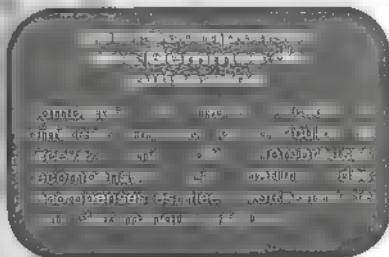
REGLES DU JEU

Gemmes de puissance

Collectez les Gemmes de puissance durant le combat. Plus vous ramassez de pierres, plus votre barre de puissance augmente. Ramassez les trois Gemmes de puissance (rouge, bleue et jaune) et votre personnage se métamorphosera en un combattant surpuissant, il pourra alors effectuer des attaques dites de « Power Fusion » qui se révèlent mortelles ! Cette métamorphose persiste jusqu'à ce que la barre de puissance s'épuise.

« Power Drive »

Votre barre de puissance décroît lorsque vous effectuez un « Power Drive » (coup de poing ou coup de pied pendant une métamorphose) et lorsque votre adversaire vous attaque.



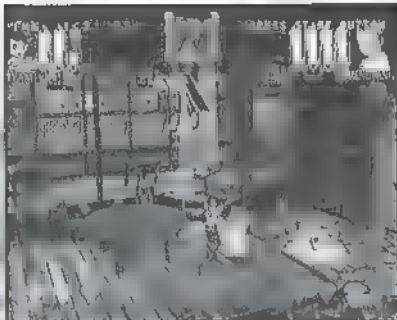
« Power Fusion »

Si vous combinez un Saut et un Coup de pied ou un Saut et un Coup de poing pendant une métamorphose, vous effectuez une attaque dite de « Power Fusion ». La bonne nouvelle... les « Power Fusion » infligent d'énormes dégâts et permettent d'atteindre plus facilement tous vos adversaires. La mauvaise nouvelle... lorsque vous utilisez une attaque « Power Fusion » (si elle absorbe toute votre réserve de puissance), votre métamorphose s'achève et vous êtes paralysé durant un court instant. Souvenez-vous que chaque seconde compte !

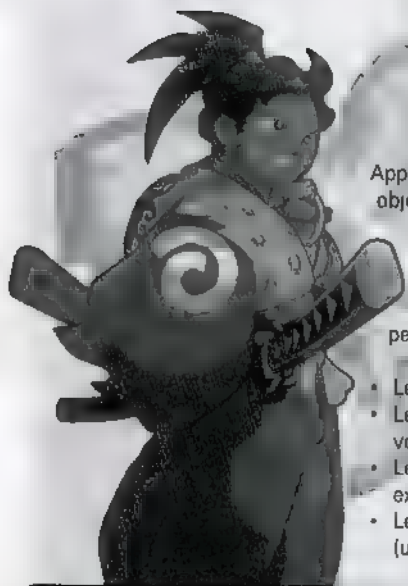
TECHNIQUE

Appuyez sur Coup de poing + Coup de pied à proximité d'un adversaire ou d'un objet. Observez ce qui se passe lorsque vous :

- Projetez un adversaire ;
- Ramassez un objet ;
- Escaladez un toit ou le plafond ;
- Agrippez un pilier ;
- Soulevez un baril ou une caisse et que vous jetez l'objet en donnant un coup de poing (vers votre adversaire) ou un coup de pied (quelle que soit la direction)



1. Einleitung
 2. Grundlagen der Informatik
 3. Algorithmen und Datenstrukturen
 4. Programmierung in C++
 5. Objektorientierte Programmierung
 6. Systemprogrammierung
 7. Netzwerke
 8. Sicherheit
 9. Wahlverfahren
 10. Wahlrecht
 11. Wahlrecht
 12. Wahlrecht
 13. Wahlrecht
 14. Wahlrecht
 15. Wahlrecht
 16. Wahlrecht
 17. Wahlrecht
 18. Wahlrecht
 19. Wahlrecht
 20. Wahlrecht
 21. Wahlrecht
 22. Wahlrecht
 23. Wahlrecht
 24. Wahlrecht
 25. Wahlrecht
 26. Wahlrecht
 27. Wahlrecht
 28. Wahlrecht
 29. Wahlrecht
 30. Wahlrecht
 31. Wahlrecht
 32. Wahlrecht
 33. Wahlrecht
 34. Wahlrecht
 35. Wahlrecht
 36. Wahlrecht
 37. Wahlrecht
 38. Wahlrecht
 39. Wahlrecht
 40. Wahlrecht
 41. Wahlrecht
 42. Wahlrecht
 43. Wahlrecht
 44. Wahlrecht
 45. Wahlrecht
 46. Wahlrecht
 47. Wahlrecht
 48. Wahlrecht
 49. Wahlrecht
 50. Wahlrecht
 51. Wahlrecht
 52. Wahlrecht
 53. Wahlrecht
 54. Wahlrecht
 55. Wahlrecht
 56. Wahlrecht
 57. Wahlrecht
 58. Wahlrecht
 59. Wahlrecht
 60. Wahlrecht
 61. Wahlrecht
 62. Wahlrecht
 63. Wahlrecht
 64. Wahlrecht
 65. Wahlrecht
 66. Wahlrecht
 67. Wahlrecht
 68. Wahlrecht
 69. Wahlrecht
 70. Wahlrecht
 71. Wahlrecht
 72. Wahlrecht
 73. Wahlrecht
 74. Wahlrecht
 75. Wahlrecht
 76. Wahlrecht
 77. Wahlrecht
 78. Wahlrecht
 79. Wahlrecht
 80. Wahlrecht
 81. Wahlrecht
 82. Wahlrecht
 83. Wahlrecht
 84. Wahlrecht
 85. Wahlrecht
 86. Wahlrecht
 87. Wahlrecht
 88. Wahlrecht
 89. Wahlrecht
 90. Wahlrecht
 91. Wahlrecht
 92. Wahlrecht
 93. Wahlrecht
 94. Wahlrecht
 95. Wahlrecht
 96. Wahlrecht
 97. Wahlrecht
 98. Wahlrecht
 99. Wahlrecht
 100. Wahlrecht



Approchez-vous des caisses pour en extraire des objets. Puis, appuyez sur **Coup de poing + Coup de pied** pour les ramasser.

Des bombes à retardement explosent lorsque le compteur du detonateur atteint "0". Les adversaires que vous faites sauter, peuvent perdre des Gemmes de puissance !

- Les épées vous offrent une longue portée.
- Les cocktails Molotov atteignent vos adversaires et vous par la même occasion !
- Les bazookas détruisent vos adversaires en une explosion !
- Le lance-flammes projette du feu sur 360° degrés (utilisez la croix multidirectionnelle)

ARMES ET PROJECTILES

Originaire de Londo, le noble Falcon parcourt le monde à bord de son avion Hockenheim. Il est à la recherche des Gemmes de puissance, dont il a appris l'existence grâce à une légende ancestrale. Falcon possède un grand sens de la justice. Il excelle tout spécialement dans la pratique de la boxe où ses mouvements vifs et ses coups de poing explosifs lui permettent de vaincre les forces du Mal.

Falcon est un combattant équilibré, ni trop fort, ni trop faible. Pendant les métamorphoses, il effectue des mouvements qui se révèlent tout aussi efficaces dans les corps à corps que dans les combats à distance.



« POWER DRIVE »

Super missile	Coup de poing
Super ouragan	Coup de pied

« POWER FUSION »

Super fusée	Saut - Coup de poing
Super explosion	Saut - Coup de pied

Tourbillon Rouge



Beauté Torpide

« POWER DRIVE »

Signe apocalyptique : Coup de poing

Tentation onirique : Coup de pied

« POWER FUSION »

Piège ardent : Saut - Coup de poing

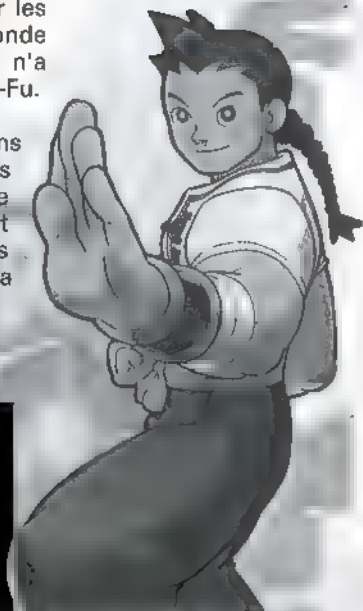
Paradis sibyllin : Saut - Coup de pied

Rouge, la diseuse de bonne aventure bohémienne, est à la fois mystérieuse et pleine de grâce. Guidée par sa boule de cristal, elle parcourt le monde en quête des Gemmes de puissance. Elle possède le pouvoir unique de contrôler les flammes à volonté. Son style de combat est fascinant : elle se déplace harmonieusement et ses flammes carbonisent le corps et l'âme de ses adversaires.

Bien que ses capacités offensives et défensives ordinaires soient relativement faibles, les attaques flamboyantes de Rouge ont une longue portée et infligent d'importants dégâts. De plus, elle court plus vite que la plupart de ses adversaires.

Véritable maître des arts martiaux, originaire de la ville de Tong Ang, Wang Tang suit les préceptes de son maître pour retrouver les Gemmes de puissance à travers le monde entier. Eternel optimiste, Wang Tang n'a pas son pareil dans la maîtrise du Kung-Fu.

L'avantage de Wang Tang réside dans son incroyable agilité. Ses mouvements successifs ne laissent pas une seconde de répit à ses adversaires. Il est également excellent lorsqu'il s'agit d'escalader des murs. Il flotte tel un papillon et blesse à la manière d'un dragon.



« POWER DRIVE »

Dragon explosif Coup de poing

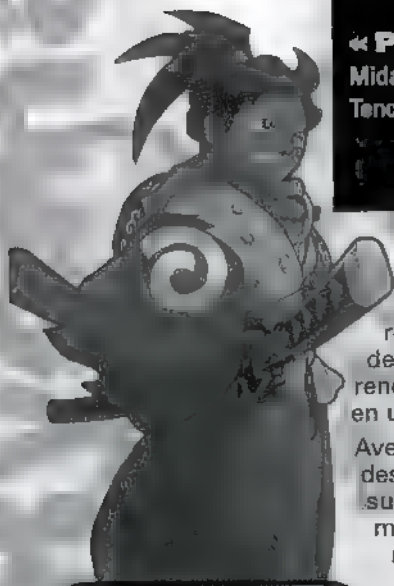
Bourrasque du dragon Coup de pied

« POWER FUSION »

Sphère du dragon Saut - Coup de poing

Danse du dragon Saut - Coup de pied

Dragon Agile



**Le Maître
d'Escrime**

« **POWER DRIVE** »

Raijinken	Coup de poing
Iaizan	Coup de pied

« **POWER FUSION** »

Midare Zantou	Saut - Coup de poing
Tenchi Ryouden	Saut - Coup de pied

Originaire d'une île, Ryoma parcourt le monde à la recherche d'adversaires dignes de ce nom. Et lorsqu'il en rencontre un, il le réduit en miettes en un rien de temps !

Avec son sabre, Ryoma peut porter des coups à distance, mais peut subir de fâcheux revers s'il manque sa cible. C'est lorsqu'il ramasse ou bien jette des objets que Ryoma se montre le plus faible. En revanche, il peut vaincre un adversaire d'un seul coup de sabre !

Officiellement, Ayame est artiste dans une troupe itinérante. Officieusement, elle est issue d'un clan d'assassins et est elle-même une ninja. Obéissant aux ordres de son maître, elle est en quête des Gemmes de puissance.

Le pouvoir offensif d'Ayame est précaire et elle est particulièrement exposée lorsqu'elle jette des objets. Toutefois, elle court plus vite que n'importe quel autre combattant. Lors de la métamorphose, ses attaques sont extrêmement puissantes. Sa meilleure tactique de combat consiste à éviter les attaques lorsqu'elle ramasse les Gemmes de puissance.



Petite Fleur

« POWER DRIVE »

Epanouissement Shunken Coup de poing
Cachette du cerisier fleuri Coup de pied

« POWER FUSION »

Floraison centenaire	Saut - Coup de poing
Danse de la floraison	Saut - Coup de pied

« POWER DRIVE »

Gun Gun Rock Coup de poing
Ecrasement de rocher Coup de pied

« POWER FUSION »

Rock n Roll Saut - Coup
de poing
Tremblement de terre Saut - Coup
de pied



La Forest

Ce mineur originaire de Dawnbolta a des nerfs d'acier et garde toujours son calme. Il voyage de mine en mine à la recherche des légendaires Gemmes de puissance. Son avantage au combat est sa force sans pareil.

Gunrock est un puissant combattant au corps d'athlète. Sa force l'emporte sur sa lenteur. Grâce à sa remarquable vigueur, il excelle au lancer d'objet.

Jack ne distingue pas le Bien du Mal. Ses plaisirs sont simples : il aime tout ce qui brille et il adore jouer du couteau. A Manches, sa ville natale, il dérobaît les bijoux des étrangers. Un jour, il entendit parler des Gemmes de puissance, des bijoux dont l'éclat ne serait jamais égalé par aucune autre pierre. Ce fut le commencement d'une longue quête.

La force de Jack réside dans ses mouvements imprévisibles et dans leur rapidité. Son pouvoir offensif est faible, cependant ses mouvements désordonnés désespèrent souvent ses adversaires.



« **POWER DRIVE** »

Rouleau tranchant Coup de poing
Lacération circulaire Coup de pied

« **POWER FUSION** »

Danse du tueur Saut – Coup
de poing
Pluie de souffrances Saut – Coup
de pied

Clown Dément



Aigle Hardi

« **POWER DRIVE** »

Lumière du jugement Coup de poing
Cri céleste Coup de pied

« **POWER FUSION** »

Eclair de vengeance Saut – Coup
 de poing
Victoire céleste Saut – Coup
 de pied

Galuda vit dans les plaines de l'Ouest. C'est un shaman au cœur tendre et à l'intelligence vive. Pour sauver son village d'une mystérieuse maladie infectieuse, il est à la recherche des Gemmes de puissance. Pacifiste, Galuda déteste se battre. Il a pourtant juré de se venger du "manchot" qui est à l'origine de la contamination de son peuple.

Galuda possède de fortes capacités offensives et défensives. Il ne connaît aucune faiblesse. A proximité d'un adversaire, il peut effectuer des projections d'une grande puissance

CONCOURS, ASTUCES ET SOLUTIONS SUPPORT TECHNIQUE

Vous avez besoin d'une assistance technique sur un jeu Eidos ?

Vous êtes bloqué, vous cherchez une astuce pour un jeu Eidos ?

Consultez nos fiches techniques, les solutions, ainsi que toutes les astuces de vos jeux préférés grâce à nos services d'assistance automatisée :

- Minitel : 3615 EIDOS*

- Serveur vocal au 08 36 68 19 22*

- Site Internet : <http://www.eidos.com>

Notez que si vous ne trouvez pas de solution à votre problème technique, vous serez mis en contact avec un de nos techniciens.

NOS TECHNICIENS NE POURRONT PAS REPONDRE AUX QUESTIONS RELATIVES AUX SOLUTIONS OU ASTUCES CONCERNANT NOS JEUX.

*2,23 FF/min, disponible 24h/24

GARANTIE LIMITEE

Eidos Interactive Ltd se réserve le droit d'apporter des modifications et des améliorations au présent produit à tout moment sans notification. Eidos Interactive Ltd garantit à l'acheteur original du présent produit que le support physique sur lequel le programme du présent produit est enregistré sera exempt de défauts matériels et de fabrication dans des conditions normales d'utilisation pour une période de quatre-vingt dix jours (90) à compter de la date d'achat. L'entière responsabilité de Eidos Interactive Ltd dans le cadre de la garantie limitée définie ci-dessus sera soumise à sa seule décision de réparer ou de remplacer sans frais le produit, à condition que vous le retourniez dans son emballage d'origine au point de vente accompagné d'une photocopie du ticket de caisse. Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.



Dreamcast.

© Capcom Co Ltd, 1999 All Rights Reserved. Published under license by Eidos Interactive 1999.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unauthorisierter Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou representation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341 & 80244 Publication 0671730 & 0553545. Application 98938918.4 & 98919599.5